



TUGAS AKHIR - RA.141581

RESORT : REVITALISASI PARIWISATA DENGAN PENDEKATAN HUMAN BEHAVIOR

SEPTIAN ILHAM RABBANI
0811144000053

Dosen Pembimbing
Wawan Ardiyan Suryawan, ST., MT.

Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2018



TUGAS AKHIR - RA.141581

RESORT : REVITALISASI PARIWISATA DENGAN PENDEKATAN HUMAN BEHAVIOR

**SEPTIAN ILHAM RABBANI
0811144000053**

**Dosen Pembimbing
Wawan Ardiyan Suryawan, ST., MT.**

**Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2018**

LEMBAR PENGESAHAN

Resort :
Revitalisasi Pariwisata
Dengan Pendekatan Human Behavior



Disusun oleh :

SEPTIAN ILHAM RABBANI
NRP : 0811144000053

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Departemen Arsitektur FADP-ITS pada tanggal 9 Juli 2018
Nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing

Wawan Ardiyan S, ST., MT
NIP. 197204191998011001

Kaprodi Sarjana

Defry Agatha Ardianta, ST., MT.
NIP. 198008252006041004



Kepala Departemen Arsitektur FADP ITS

Ira I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

N a m a : Septian Ilham Rabbani

N R P : 08111440000053

Judul Tugas Akhir : Revitalisasi Pariwisata Pantai Selatan Dengan Pendekatan
Human Behavior

Periode : Semester Gasal/Genap Tahun 2017 / 2018

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinal), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FADP - ITS.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir RA.141581

Surabaya, 25 Juli 2018

Yang membuat pernyataan

Septian Ilham Rabbani

NRP.08111440000053

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat, rahmat dan karunia-Nya, sehingga penyusunan Proposal Tugas Akhir ini dapat terselesaikan tepat waktu. Proposal dengan judul “Revitalisasi Pariwisata Pantai Selatan Yogyakarta Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku”. Proposal Tugas Akhir ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan mata kuliah Proposal Tugas Akhir di Jurusan Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya tahun ajaran 2017-2018.

Penulis menyadari dalam penyusunan proposal tugas akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT,
2. Orang tua, kakak, dan adik yang memberikan do’a dan dukungan,
3. Bapak Wawan Ardiyan S, S.T.,M.T, selaku pembimbing proposal tugas akhir,
4. Bapak Angger Sukma, S.T.,M.T., Ibu Dewi Septanti, S.Pd., S.T., M.T., Ibu Dr. Eng. Ir. Sri Nastiti N E, M.T. selaku dosen penguji proposal tugas akhir,
5. Bapak Defry Agatha Ardianta, S.T.,M.T, dan Bapak Angger Sukma Mahendra, ST., MT., selaku dosen koodinator kelas proposal tugas akhir
6. Segenap Dosen Jurusan Arsitektur, FADP, ITS Surabaya yang telah memberikan ilmunya kepada penulis
7. teman-teman seperjuangan di Jurusan Arsitektur FADP-ITS, atas semua dukungan, semangat, serta kerjasamanya.
8. Dan pihak yang belum disebutkan tetapi telah memberikan dukungan.

Penulis menyadari proposal tugas akhir ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya laporan proposal tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Surabaya, 12 Desember 2017

Penulis

ABSTRAK

REVITALISASI PARIWISATA PANTAI SELATAN YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU

Oleh

Nama : Septian Ilham Rabbani

NRP Mahasiswa : 08111440000053

Dosen Pembimbing : Wawan Ardiyan, S.T,M.T

Kawasan Pantai Selatan Yogyakarta memiliki potensi wisata yang cukup besar dengan adanya wisata alam yang ada disana. Kegiatan wisata kampung tersebut memunculkan berbagai mata pencaharian dan memunculkan berbagai wisata alam yang belum terjamah dengan baik. Dengan seluruh aspek tersebut memunculkan ide untuk merevitalisasi Kawasan Pariwisata di daerah tersebut sebagai salah satu solusi menaikkan potensi wisata alam dan juga membuat para wisatawan merasa nyaman berada disana.

Pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan Arsitektur Perilaku, karena perilaku wisatawan yang berada disana satu dengan yang lain adalah beda. Prinsip-prinsip Arsitektur Perilaku akan digunakan untuk menentukan kegiatan, ruang, massa, dan komplementer yang sesuai dengan perilaku wisatawan. Metode desain berbasis konsep Fleksibilitas Arsitektur yang dirasa sesuai dengan kondisi manusia dan lingkungan yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Kata kunci : Revitalisasi Pariwisata, Arsitektur Perilaku, Fleksibilitas Arsitektur

ABSTRACT

REVITALIZATION TOURISM SOUTH BEACH YOGYAKARTA WITH A BEHAVIOR ARCHITECTURE APPROACH

By

Name : Septian Ilham Rabbani

NRP : 08111440000053

Dosen Pembimbing : Wawan Ardiyan, S.T,M.T

South Coast of Yogyakarta area has a large tourism potential with the existence of nature tourism that is there. Village tourism activities bring a variety of livelihoods and bring a variety of natural attractions that have not been touched well. With all these aspects raised the idea to revitalize the Tourism Area in the area as one solution to increase the potential of natural tourism and also make the tourists feel comfortable to be there.

The approach taken is the approach of Architecture Behavior, because the behavior of tourists who are there one with another is different. The Principles of Behavioral Architecture will be used to define activities, space, mass, and complementarity to suit the behavior of travelers. Design method based on the concept of Architectural Flexibility that is felt in accordance with the human and environmental conditions located in the Special Region of Yogyakarta.

Keywords: Tourism Revitalization, Behavioral Architecture, Flexibility
ArchitectureArsitektur

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	iii
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN.....	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.1.1 Pengertian Pariwisata	3
1.1.2 Pengertian Kebudayaan	4
1.1.2.1 Definisi Kebudayaan	4
1.1.2.2 Kebudayaan Indonesia	4
1.1.3 Isu	5
1.2 Konteks Perancangan	6
1.2.1 Konteks Fasilitas di Kawasan selatan DIY	6
1.2.2 Lingkup Perancangan.....	6
1.3 Data Pendukung.....	7
1.3.1 Tinjauan Umum	7
1.3.2 Karakteristik Kawasan	8
1.3.3 Karakteristik Pengguna Kawasan	10
1.4 Permasalahan Desain.....	11
BAB 2 ANALISIS DAN STRATEGI DESAIN	13
2.1 Pendekatan Desain.....	13
2.1.1 Arsitektur Perilaku.....	13
2.1.1.1 Perilaku Manusia membentuk Arsitektur.....	13
2.1.1.2 Arsitektur membentuk Perilaku Manusia.....	13

2.2 Metode Desain	
2.2.1 FLEXIBILITY ARCHITECTURE	14
2.2.2 Ide Desain	16
2.3 Kajian Teori Pendukung	17
2.3.1 Teori Perilaku Manusia	17
2.3.1.1 Proses Pembentukan Perilaku	17
2.3.1.2 Pengertian Kenyamanan	18
2.3.2 Teori Public Space	19
BAB 3 KAJIAN TAPAK DAN LINGKUNGAN.....	21
3.1 Analisis Tapak.....	21
3.1.1 Lokasi	22
3.1.2 Bangunan Sekitar.....	23
3.1.3 Site dan Zoning	24
3.1.4 Peruntukan	24
3.1.5 Sirkulasi	25
3.2 Kajian Lingkungan.....	27
3.2.1 Kajian Peraturan Lahan DIY	27
BAB IV PROFIL OBJEK RANCANG	29
4.1 Program Aktivitas dan Fungsi Bangunan.....	29
4.1.1 Program Aktivitas.....	29
4.1.2 Fungsi Bangunan	31
4.2 Kebutuhan Jumlah dan Besaran Ruang.....	33
4.2.1 Fasilitas Pariwisata	33
4.2.1.1 Penginapan	33
4.2.1.2 Fasilitas Wisata.....	39

4.3 Persyaratan Terkait Aktivitas dan Ruang	40
BAB 5 KONSEP DESAIN	43
5.1 Tujuan dan Kriteria Rancang	43
5.2 Ide Konsep	44
5.2.1 Struktur	62
DAFTAR PUSTAKA	xii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik perkembangan Wisatawan DIY Tahun 2011-2015	2
Gambar 1.2 Pertumbuhan Kunjungan Wisatawan	3
Gambar 1.3 Foto udara wilayah perancangan pada DIY	7
Gambar 1.4 Foto Batas Masuk Wisata Pantai	9
Gambar 1.5 Foto Kondisi Utara Jalan Pantai Sel.Jawa	9
Gambar 1.6 Foto Kondisi Malam Sekitar Wisata	10
Gambar 3.1 Foto Kawasan Tapak.....	21
Gambar 3.2 Lokasi Lahan	22
Gambar 3.3 Bangunan Sekitar	23
Gambar 3.4 Peta Site and Zoning	24
Gambar 3.5 Peta peruntukan Lahan	24
Gambar 3.6 Sirkulasi Pusat	25
Gambar 3.7 Keadaan Sirkulasi Kendaraan	26
Gambar 3.8 Keadaan Sirkulasi Pedestrian Way	26

Gambar 5.1 Gambar Preseden Fasilitas	43
Gambar 5.2 Gambar Preseden Identitas	44
Gambar 5.3 Gambar _apa katas Site (kontur)	45
Gambar 5.4 Gambar Perspektif Site.....	45
Gambar 5.5 Gambar Pembagian Site	46
Gambar 5.6 Gambar Perletakkan Fasilitas.....	46
Gambar 5.7 Gambar View dari Penginapan.....	48
Gambar 5.8 Gambar Organisasi Ruang.....	48
Gambar 5.9 Gambar Ide Sirkulasi Pada Cottage.....	49
Gambar 5.2.1 Gambar Ide konsep Cottage.....	50
Gambar 5.2.2 Gambar Ide bentuk Hotel	51
Gambar 5.2.3 Gambar Tampak Aksono Hotel	51
Gambar 5.2.4 Gambar Ide Bentuk Fasilitas Outbond	52
Gambar 5.2.5 Gambar Perspektif Fasilitas Outbond.....	52
Gambar 5.2.6 Gambar Ide Bentik Fasilitas Kolam Renang	53
Gambar 5.2.7 Gambar Perspektif Fasilitas Kolam Renang	53
Gambar 5.2.8 Gambar Ide Bentuk Tempat Makan Pantai	54
Gambar 5.2.9 Gambar Ide Bentuk Fasilitas Jogging Track	54
Gambar 5.3.1 Gambar Ide Bentuk Outlet Penjualan	57
Gambar 5.3.2 Gambar Lahan Parkir Utama	58
Gambar 5.3.3 Gambar Sirkulasi Kendaraan Pada Site	59

Gambar 5.3.4 Gambar Akses Pada Site	59
Gambar 5.3.5 Gambar Detail Fasilitas Kolam Renang	60
Gambar 5.3.6 Gambar Suasana Restaurant Lt1	60
Gambar 5.3.7 Gambar Detail Interior Lobby Hotel	61
Gambar 5.3.8 Gambar Detail Interior Restaurant Hotel	61
Gambar 5.3.9 Gambar ide Struktur	62

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Survey Data Wisatawan	11
Tabel 4.1 Program dan Aktivitas.....	29
Tabel 4.2 Kebutuhan Ruang Penginapan	33
Tabel 4.3 Kebutuhan Ruang Fasilitas Wisata	39
Tabel 4.4 Persyaratan Terkait Aktivitas Penginapan ...	40
Tabel 4.5 Persyaratan Terkait Aktivitas Jual Beli	41
Tabel 4.6 Persyaratan Terkait Aktivitas Lavetory	42
Tabel 5.1 Tujuan dan Kriteria Rancang	43

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan destinasi tujuan wisatawan lokal maupun asing dan merupakan tujuan wisata ke dua setelah Bali di Indonesia. Berbagai daya tarik wisata terdapat di provinsi ini baik itu alam, budaya maupun minat khusus. Pariwisata bagi DIY sudah merupakan sebuah denyut nadi kehidupan masyarakat dan sebagai sumber mata pencarian. Dilihat secara keseluruhan Propinsi DIY, biasanya perubahan struktural selalu menunjukkan mekanisme dari agrikultur menuju manufaktur (tenaga mesin), baru ke sektor jasa. Sedangkan yang terjadi di Kota Yogyakarta adalah loncatan dari agrikultur ke jasa, dengan fakta bahwa jasa menjadi leading sector yang dominan (hotel, bisnis, restoran).

Tetapi, beberapa diantara wisatawan yang berada disana sedikit teralihkan ketertarikannya karena ada beberapa faktor. Yang pertama yaitu mengenai Fasilitas yang berada kurang memadai, dan faktor budaya yang tidak masuk di kawasan wisata yang berada disana. Faktor budaya menjadi salah satu faktor para wisatawan mengunjungi suatu tempat wisata yang berada di Indonesia, karena budaya Indonesia terkenal kental. Sehingga beberapa tempat wisata lain yang berada di Indonesia sedikit banyak membumbuhi dengan budaya. Terlebih lagi Daerah Istimewa Yogyakarta sudah terkenal budaya nya yang kental sehingga tempat wisata yang berada di daerah sana tidak di beri ciri khas budaya setempat, ketertarikan para wisatawan akan berkurang.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Yogyakarta, jumlah wisatawan yang datang ke Yogyakarta dari tahun 2011 sebanyak 1.607.694 hingga 2015 sebanyak 4.112.205 orang terdiri dari wisatawan Nusantara dan wisatawan Mancanegara.



Gambar 1.1 Grafik Perkembangan Wisatawan ke DIY Tahun 2011-2015

(Sumber : data statistic kepariwisataan Dinas Pariwisata DIY, 2015)

Jumlah wisatawan pada 2015 tersebut meningkat sekitar 5.28% persen dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Itu dikarenakan banyak bermunculan wisata-wisata alam baru yang mengundang peminat para wisatawan untuk hadir.

Pertumbuhan Kunjungan Wisatawan ke DIY
Tahun 2011-2015

Tahun	Wisatawan Mancanegara	Pertumbuhan (%)	Wisatawan Nusantara	Pertumbuhan (%)	Wisatawan Mancanegara dan Nusantara	Pertumbuhan (%)
2011	169,565	9.57	1,438,129	1.37	1,607,694	2.17
2012	197,751	16.62	2,162,422	50.36	2,360,173	46.80
2013	235,893	19.29	2,602,074	20.33	2,837,967	20.24
2014	254,213	7.77	3,091,967	18.83	3,346,180	17.91
2015	308,485	21.35	3,813,720	23.34	4,122,205	23.19

Gambar 1.2 Pertumbuhan Kunjungan Wisatawan

(Sumber : data statistic kepariwisataan Dinas Pariwisata DIY, 2015)

Akan tetapi dilihat dari awal tahun 2011-2012 peningkatannya sebesar 44.63%. berarti ada permasalahan terhadap penurunan wisatawan yang berada disana.

1.1.1 Pengertian Pariwisata

1. Pengertian Pariwisata Secara Umum

Merupakan suatu perjalanan yang dilakukan seseorang untuk sementara waktu yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat yang lain dengan meninggalkan tempat semula dan dengan suatu perencanaan atau bukan maksud untuk mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, tetapi semata-mata untuk menikmati kegiatan pertamasyaan atau rekreasi untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam.

2. Pengertian Pariwisata Secara Teknis

Merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau berkelompok dalam wilayah negara sendiri maupun negara lain dengan menggunakan kemudahan jasa atau pelayanan dan faktor-faktor penunjang serta kemudahan-kemudahan lainnya yang diadakan oleh pemerintah, dunia usaha dan masyarakat agar dapat mewujudkan keinginan wisatawan.

3. Pariwisata Menurut Prof. Salah Wahab

Pariwisata adalah suatu aktivitas manusia yang dilakukan secara sadar yang mendapat pelayanan secara bergantian diantara orang-orang dalam suatu negara itu sendiri atau di luar negeri (meliputi pendiaman orang-orang dari

daerah lain) untuk mencari kepuasan yang beraneka ragam dan berbeda dengan apa yang dialaminya dimana ia memperoleh pekerjaan tetap.

Bila dilihat dari beberapa pengertian pariwisata dan juga para ahli, berarti ada hubungan penurunan wisatawan yang terjadi dengan kepuasan yang didapat dari tempat wisata tersebut, bisa dari obyek wisatanya atau faktor pendukung seperti fasilitas yang kurang memadai.

1.1.2 KEBUDAYAAN

1.1.2.1 Definisi Kebudayaan

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, disebutkan bahwa budaya adalah pikiran, akal budi, adat istiadat. Sedangkan kebudayaan adalah hasil kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia, seperti kepercayaan, kesenian, dan adat istiadat (Tim Penyusun, 1996). Definisi yang paling tua mengenai kebudayaan diutarakan oleh Edward Burnett Tylor yang ditulis dalam bukunya *Primitive Culture* (1871). Menurut Tylor, kebudayaan adalah kompleks dalam keseluruhan aktivitas manusia yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kebiasaan-kebiasaan lain yang dilakukan manusia sebagai anggota masyarakat (Ratna, 2005). Sedangkan menurut Koentjaraningrat, kata budaya berasal dari kata *buddhayah* sebagai bentuk jamak dari *buddhi* dalam Bahasa Sansekerta yang berarti budi atau akal, sehingga menurutnya kebudayaan merupakan suatu sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka memenuhi kehidupan manusia dengan cara belajar (Koentjaraningrat, 1993).

1.1.2.2 Kebudayaan Indonesia

Keanekaragaman budaya Indonesia adalah sesuatu yang tidak dapat dipungkiri. Dengan keragamannya, Indonesia dapat dikatakan mempunyai keunggulan atau nilai lebih jika dibandingkan dengan negara lain. Indonesia mempunyai potret kebudayaan yang lengkap dan bervariasi yang tercermin dalam kehidupan sehari-hari. Kebudayaan Indonesia meliputi rumah adat, upacara adat, tarian adat, pakaian adat,

lagu daerah, musik dan alat musik daerah, seni gambar, seni patung, seni suara, seni sastra, dan makanan khas tiap daerah. Setiap daerah memiliki ciri khas kebudayaan yang berbeda. Ciri khas itulah yang membuat kebudayaan daerah mempunyai keunikan dan daya tarik tersendiri. Kebudayaan daerah adalah akar dari kebudayaan nasional.

Keanekaragaman itu merupakan salah satu daya tarik Indonesia salah satunya dibagian faktor wisatanya. Sehingga kebudayaan itu terjadi keterkaitan dengan faktor wisata. Salah satu daerah dengan kebudayaan yang pekat adalah DIY (Daerah Istimewa Yogyakarta).Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan destinasi tujuan wisatawan lokal maupun asing dan tujuan wisata ke dua setelah Bali di Indonesia. Berbagai daya tarik wisata terdapat di provinsi ini baik itu alam, budaya maupun minat khusus. Beberapa tahun silam obyek yang diminati para wisatawan adalah di bagian wisata alamnya, yaitu adalah wisata alam di Kabupaten Gunung Kidul yang saat ini terkenal dengan keindahan pantai, goa, air terjun, hutan dan wisata alam lainnya.

Sehingga bisa dikatakan bahwa budaya yang berada di Indonesia itu sudah menjadi salah satu point utama ketertarikan untuk wisatawan.

1.1.3 ISU

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka isu yang diangkat adalah :

“ Revitalisasi Obyek wisata kawasan selatan DIY”

1.2 KONTEKS PERANCANGAN

1.2.1 Konteks fasilitas di kawasan selatan DIY

Kondisi Obyek Fasilitas di kawasan wisata selatan DIY, sebagai kasus yang akan dipilih untuk simulasi perancangan, tidak luput dari penggunaan fasilitas oleh wisatawan, dalam hal ini wisatawan lokal maupun mancanegara. Pada obyek wisata kawasan selatan DIY menyediakan bermacam fasilitas, berbagai macam pantai, tempat wisata alam, dan juga tidak menutup kemungkinan berbagai selera akan seni budaya, dan rekreasi. Pada awal dibuat obyek wisata ini wisatawan cukup antusias dengan spot spot wisata alam yang ada, akan tetapi tidak bisa seperti wisata alam yang ada di bali sebagai destinasi paling banyak diminati oleh wisatawan. Kejadian ini membuat wisatawan lambat laun akan surut, dikarenakan kurang adanya fasilitas yang memadai seperti di bali.

Hal diatas menunjukkan bahwa wisatawan membutuhkan sebuah revitalisasi fasilitas yang dapat merespon keinginan para wisatawan berwisata disana.

1.2.2 Lingkup Perancangan

Lingkup perancangan dalam Tesis ini adalah pada perancangan obyek fasilitas, dengan memilih studi kasus lokasi kawasan selatan Daerah Istimewa Yogyakarta, Jawa Tengah. Sifat simulasi perancangan adalah revitalisasi, menemukan dan mendefinisikan kembali konfigurasi rancangan arsitektur dengan menganalisa kebutuhan utama yang diperlukan di kawasan sana.

Adapun batasan wilayah perancangan pada studi kasus adalah pada lokasi pantai selatan indrayanti dan sekitarnya DIY. Lahan tersebut terletak di Jalan Pantai Sel. Jawa, Daerah Istimewa Yogyakarta, Jawa Tengah.



Gambar 1.3 Foto udara wilayah perancangan pada kawasan selatan pantai DIY, Yogyakarta

(sumber : olahan dari www.earth.google.com)

1.3 DATA PENDUKUNG

1.3.1 Tinjauan Umum

Lokasi Studi Kasus berada pada kawasan wisata DIY di jalan pantai sel. Jawa, Yogyakarta. Kawasan disana merupakan sebuah wisata publik, dengan kegiatan antara lain kegiatan kesenian (tradisional dan modern), budaya, dan rekreatif/hiburan. Sebelum berdiri beberapa spot tempat pariwisata disana yang dikelola oleh warga sekitar dan dinas pariwisata DIY yang kurang lebih menarik beberapa wisatawan untuk datang ke daerah sana, kawasan disana hanya sebagai tempat wisata alam yang hanya di nikmati warga sekita sana

karena tidak ada yang mengelolah dengan baik. Sejak dikelolah dari tahun 2011, pihak Pemerintah Kota maupun Dinas Pariwisata DIY lebih memfokuskan terhadap sisi ekonomi-bisnis dan pengenalan wisata alam yang berada dikawasan tersebut. Dapat dikatakan aktifitas wisata di dalam kawasan wisata selatan DIY meningkat pada tahun 2011.

Kehadiran pusat wisata alam di daerah gunung kidul atau selatan dari DIY tidak dapat dipungkiri adalah akibat meningkatnya wisatawan yang berkunjung di daerah Istimewa Yogyakarta. Wisata pantai Indrayanti misalnya, yang pada saat itu menjadi salah satu tempat tujuan para wisatawan alam, memiliki pengaruh yang cukup besar

Beberapa tahun terakhir, mulai ada usaha untuk meningkatkan beberapa masalah yang ada disana , seperti memperjelas rute yang ada disana, memperbaiki komponen komponen pendukung tempat pariwisata

Namun hasil yang dapat ditangkap dari usaha yang dilakukan, masih tidak membuat tempat wisata alam disana menjadi lebih baik, yang mana yang bisa membuat para wisatawan itu merasa lebih enjoy berwisata disana daripada wisata wisata yang ada di daerah Bali.

1.3.2 Karakteristik Kawasan

Kawasan dimana Obyek wisata berada merupakan kawasan komersial, alam bebas, dan hunian. Sepanjang jalan pantai sel. Jawa didominasi bangunan kecil dan yang terdiri dari toko-toko maupun beberapa rumah warga sekitar yang digunakan sebagai penginapan.

Wisata pantai nya berada di selatan jalan utama, yaitu jalan pantai sel. jawa. Yang mana kondisi dapat memanfaatkan daerah kosong yang berada di utara jalan tersebut. Sampai saat ini pemanfaatan lahan kosong tersebut hanya sebagai tempat lahan parkir dan membuat sebuah toko-toko kecil untuk mendukung keberlangsungan wisata disana.



Gambar 1.4 merupakan batas masuk ke wisata alam pantai (source :
googlemaps)



Gambar 1.5 merupakan kondisi utara jalan pantai sel.jawa (source :
googlemaps)

Pada bagian utara, terdapat open space, yang mana ini digunakan untuk lahan parkir bagi pengunjung yang berada disana dan juga bila ada acara besar disana juga dijadikan seperti panggung untuk diadakannya acara-acara. Dan keadaan pada malam hari wisata pantai disana mati, dan hanya ada tempat

seperti warung warung saja untuk yang menginap disana membeli makan atau bisa sekedar santai.



Gambar 1.6 merupakan kondisi malam hari di tempat wisata
(sumber : google maps)

1.3.3 Karakteristik Pengguna

Pengguna dan pengunjung pada kawasan ini sangat beragam dan dari berbagai lapisan masyarakat. Keberagaman ini terjadi akibat dari berbagai macam fasilitas dan aktivitas yang ada di tempat tersebut, dan menjadi semacam tujuan berkegiatan masyarakat sekitar pada waktu-waktu tertentu. Tersedianya fasilitas hiburan / rekreasi juga berhasil menarik minat pengguna dari kalangan anak-anak dan remaja. Karena kurang adanya fasilitas yang berkelanjutan atau yang mempunyai ciri khas tersendiri, lambat laun pengguna kurang mendapati adanya ketertarikan disana.

1.4 Permasalahan Desain

Survey lokasi (langsung)

nama	PP	menetap	alasan
Yati	v		Karena tidak ada penginapan bagus
Andre	v		Malam ga ada apa2nya mas
Satria	v		Malam sepi
Nanik	v		Penginapan tidak enak
Mustari	v		Ikut tour
Heni	v		Wisatanya gitu-gitu saja
Ajeng	v		Penginapan kurang memadai
Purwoko	v		Malam sepi
Shabrina		v	Perjalanan jauh
Sadali		v	Penduduk sini

Tabel 1.1 Survey data wisatawan (source : pribadi)

Dapat dilihat disamping bahwa ada permasalahan yang dapat di ringkas yaitu :

FASILITAS

Tempat pariwisata adalah tempat public dengan beragam aktivitas yang terjadi, maka dari itu perlu adanya fasilitas yang memadai yang dapat menunjang aktivitas yang ada. Bila fasilitas yang ada tidak dapat menunjang aktivitas yang berada disana, maka pengguna aktivitas yang ada dapat tidak nyaman memakai tempat yang ada. Dan juga permasalahan yang ada adalah dikarenakan pantai selatan pada saat malam tidak dipakai jadi daerah atas pun menjadi kawasan mati.

IDENTITAS / ICON

Daerah Istimewa Yogyakarta adalah kawasan yang terkenal akan budayanya yang kental, budaya Jawa. Yang mana itu merupakan daya tarik oleh berbagai wisatawan yang berkunjung kesana, akan tetapi Wisata Pantai selatan Yogyakarta tidak terlalu menonjolkan Icon Daerah Istimewa Yogyakarta. Itu salah satu alasan yang menyebabkan wisatawan tidak terlalu tertarik berkunjung ke sana.

(lembar sengaja di kosongkan)

BAB 2

ANALISA DAN STRATEGI DESAIN

2.1 Pendekatan Desain

Pendekatan desain merupakan suatu hal yang sangat penting dalam proses merancang sebuah arsitektur. Pendekatan desain akan sangat menentukan tentang bagaimana sebuah arsitektur akan dirancang dan bagaimana sebuah arsitektur dapat merespon permasalahan yang ada. Dalam proposal tugas akhir ini terdapat satu pendekatan desain yang akan digunakan dalam merespon permasalahan yang ada.

2.1.1 Pendekatan Arsitektur Perilaku

Pendekatan yang digunakan adalah *behavior settings* sebagai batasan digunakan pernyataan oleh Wiston Churchill (1943), yaitu “... *We shape our buildings and afterwards our buildings shape us. ...*”. Dari kalimat tersebut dapat diterjemahkan sebagai berikut:

2.1.1.1 Perilaku Manusia membentuk Arsitektur

Manusia membentuk arsitektur yang telah dibangun atas dasar perilaku yang telah terbentuk, dan seterusnya. Pada skema ini dijelaskan mengenai “Perilaku Manusia membentuk Arsitektur” dimana desain arsitektur yang telah terbentuk mempengaruhi perilaku manusia sebagai pengguna yang kemudian manusia mengkaji kembali desain arsitektur tersebut sehingga perilaku manusia membentuk kembali desain arsitektur yang baru.

2.1.1.2 Arsitektur Membentuk Perilaku Manusia

Manusia membangun bangunan demi pemenuhan kebutuhan pengguna, yang kemudian bangunan itu membentuk perilaku pengguna yang hidup dalam bangunan tersebut dan mulai membatasi manusia untuk bergerak, berperilaku, dan cara manusia dalam menjalani kehidupan

sosialnya. Hal ini menyangkut kestabilan antara arsitektur dan sosial dimana keduanya hidup berdampingan dalam keselarasan lingkungan. Skema ini menjelaskan mengenai “Arsitektur membentuk Perilaku Manusia”, dimana hanya terjadi hubungan satu arah yaitu desain arsitektur yang dibangun mempengaruhi perilaku manusia sehingga membentuk perilaku manusia dari desain arsitektur tersebut.

Dengan menggunakan pendekatan tersebut, obyek arsitektur yang akan dihadirkan dapat menjadi tempat pariwisata yang menyesuaikan dan bersifat nyaman terhadap pengguna maupun pengunjungnya yang mana dapat mempengaruhi perilaku manusia tersebut.

Berdasarkan isu yang telah dipaparkan sebelumnya yakni mengenai Revitalisasi tempat pariwisata pantai indrayanti, peran pendekatan Arsitektur adalah untuk menciptakan desain yang sesuai dengan kebutuhan pengguna tempat pariwisata dengan melihat kearah perilaku pengguna maka pendekatan Arsitektur Perilaku menjadi hal yang penting karena Pendekatan Arsitektur Perilaku menekankan pada Pengguna tempat pariwisata tersebut utamanya pada perilaku manusia yang mempengaruhi bagaimana seharusnya tempat pariwisata yang baik. Seperti misalnya pengaruh perilaku manusia yang membuat mereka nyaman berada disana, aman, dan betah.

2.2 Metode Desain

2.2.1 METODE : *FLEXIBILITY ARCHITECTURE*

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007), Fleksibel adalah lentur atau luwes, mudah dan cepat menyesuaikan diri. Sedangkan Fleksibilitas adalah kelenturan atau keluwesan, penyesuaian diri secara mudah dan cepat. Fleksibilitas penggunaan ruang adalah suatu sifat kemungkinan dapat digunakannya sebuah ruang untuk bermacam-macam sifat dan kegiatan, dan dapat dilakukannya perubahan susunan

ruang sesuai dengan kebutuhan tanpa mengubah tatanan bangunan.

Kriteria pertimbangan fleksibilitas adalah:

- a. Segi teknik, yaitu kecepatan perubahan, kepraktisan, resiko rusak kecil, tidak banyak aturan, memenuhi persyaratan ruang.
- b. Segi ekonomis, yaitu murah dari segi biaya pembuatan dan pemeliharaan.

Ada tiga konsep fleksibilitas, yaitu ekspansibilitas, konvertibilitas, dan versabilitas.

- a. Ekspansibilitas adalah konsep fleksibilitas yang penerapannya pada ruang atau bangunan yaitu bahwa ruang dan bangunan yang dimaksud dapat menampung pertumbuhan melalui perluasan.
- b. Konvertibilitas, ruang atau bangunan dapat memungkinkan adanya perubahan tata atur pada satu ruang.
- c. Versatibilitas, ruang atau bangunan dapat bersifat multi fungsi.

Fleksibilitas arsitektur dengan menggunakan berbagai macam solusi dalam mengatasi perubahan-perubahan aspek terbangun di sekitar tapak membuatnya dapat dianalisa pada kajian temporer yaitu dimana fleksibilitas arsitektur ini dapat berubah sesuai dengan yang pengguna butuhkan. Sifat temporer ini dapat dianalisa pada tiga aspek temporal dimension yang diungkapkan oleh Carmona, et al (2003) :

1. *Time Cycle and Time management*

"Activity are fluid in space and time, environments are used differently at different times".

Dari pernyataan ini dapat disarikan bagaimana aktivitas selalu berubah sesuai dengan ruang maupun sesuai dengan waktu seperti sebuah zat cair yang nantinya akan memerlukan sebuah wadah untuk memberikan kekuatan aktivitas tersebut. Disinilah arsitek sebagai pencipta ruang harus selalu kritis melihat celah-celah terbentuknya ruang yang berubah sesuai dengan perubahan waktu yang juga memberikan reaksi pada penggunaan lingkungan sekitarnya.

2. *Continuity and Stability*

"Although environments relentlessly change over time, a high value is often placed on some degree of continuity and stability" .

Walaupun lingkungan selalu berubah dari waktu ke waktu sebuah keberadaan desain seharusnya mampu beradaptasi dengan perubahan-perubahan lingkungan tersebut, sehingga keberlanjutan desain yang diharapkan dari sebuah karya arsitektur memiliki fungsi optimal yang stabil dalam bereaksi dengan lingkungan terbangun.

3. Implemented Over Time

Sebagai seorang Arsitek, perencana ruang, hal ini merupakan hal penting yang harus diperhatikan. Bagaimana desain nantinya bukan bekerja di jamannya saja tetapi juga justru bisa melampaui jamnnya. Sehingga pemikiran-pemikiran yang inovatif harus terus dihadirkan untuk menghadirkan strategi yang dapat mengatasi segala perubahan akan lingkungan.

2.2.2 Ide Desain

Dari penjelasan diatas, penulis mengusulkan untuk merevitalisasi kawasan Pariwisata Pantai Selatan Yogyakarta dengan melengkapi kebutuhan dari wisatawanannya, baik dari segi kebutuhan pariwisata maupun fasilitas yang ada, dan juga dari segi ketertarikan dengan menambahkan unsur Identitas Budaya yang berada disana.

2.3 Kajian Teori Pendukung

2.3.1 TEORI PERILAKU

Perilaku manusia merupakan hasil daripada segala macam pengalaman serta interaksi manusia dengan lingkungannya yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap dan tindakan. Dengan kata lain, perilaku merupakan respon/reaksi seorang individu terhadap stimulus yang berasal dari luar maupun dari dalam dirinya. Respon ini dapat bersifat pasif (tanpa tindakan : berpikir, berpendapat, bersikap) maupun aktif (melakukan tindakan). Perilaku aktif dapat dilihat, sedangkan perilaku pasif tidak tampak, seperti pengetahuan, persepsi, atau motivasi.

2.3.1.1 Proses Pembentukan Perilaku

Perilaku manusia terbentuk karena adanya kebutuhan. Menurut Abraham Harold Maslow, manusia memiliki lima kebutuhan dasar, yakni :

- a. Kebutuhan fisiologis/biologis, yang merupakan kebutuhan pokok utama, yaitu O₂, cairan elektrolit, makanan dan seks. Apabila kebutuhan ini tidak terpenuhi akan terjadi ketidakseimbangan fisiologis. Misalnya, kekurangan O₂ yang menimbulkan sesak nafas dan kekurangan H₂O dan elektrolit yang menyebabkan dehidrasi.
- b. Kebutuhan rasa aman, misalnya :
 - a) Rasa aman terhindar dari pencurian, penodongan, perampokan dan kejahatan lain.
 - b) Rasa aman terhindar dari konflik, tawuran, kerusuhan, peperangan dan lain-lain.
 - c) Rasa aman terhindar dari sakit dan penyakit
 - d) Rasa aman memperoleh perlindungan hukum.
- c. Kebutuhan mencintai dan dicintai, misalnya :
 - a) Mendambakan kasih sayang/cinta kasih orang lain baik dari orang tua, saudara, teman, kekasih, dan lain-lain.
 - b) Ingin dicintai/mencintai orang lain.
 - c) Ingin diterima oleh kelompok tempat ia berada.
- d. Kebutuhan harga diri, misalnya :

- a) Ingin dihargai dan menghargai orang lain
 - b) Adanya respek atau perhatian dari orang lain
 - c) Toleransi atau saling menghargai dalam hidup berdampingan
- e. Kebutuhan aktualisasi diri, misalnya :
- a) Ingin dipuja atau disanjung oleh orang lain
 - b) Ingin sukses atau berhasil dalam mencapai cita-cita
 - c) Ingin menonjol dan lebih dari orang lain, baik dalam karier, usaha, kekayaan, dan lain-lain.

2.3.1.2 Pengertian Kenyamanan

Konsep tentang kenyamanan (*comfort*) sangat sulit untuk didefinisikan karena lebih merupakan penilaian responsif individu (Oborne, 1995). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, nyaman adalah segar; sehat sedangkan kenyamanan adalah keadaan nyaman; kesegaran; kesejukan. Kolcaba (2003) menjelaskan bahwa kenyamanan sebagai suatu keadaan telah terpenuhinya kebutuhan dasar manusia yang bersifat individual dan holistik. Dengan terpenuhinya kenyamanan dapat menyebabkan perasaan sejahtera pada diri individu tersebut.

Kenyamanan dan perasaan nyaman adalah penilaian komprehensif seseorang terhadap lingkungannya. Manusia menilai kondisi lingkungan berdasarkan rangsangan yang masuk ke dalam dirinya melalui keenam indera melalui syaraf dan dicerna oleh otak untuk dinilai. Dalam hal ini yang terlibat tidak hanya masalah fisik biologis, namun juga perasaan. Suara, cahaya, bau, suhu dan lain-lain rangsangan ditangkap sekaligus, lalu diolah oleh otak. Kemudian otak akan memberikan penilaian relatif apakah kondisi

itu nyaman atau tidak. Ketidaknyamanan di satu faktor dapat ditutupi oleh faktor lain (Satwiko, 2009).

Sanders dan McCormick (1993) menggambarkan konsep kenyamanan bahwa kenyamanan merupakan suatu kondisi perasaan dan sangat tergantung pada orang yang mengalami situasi tersebut. Kita tidak dapat mengetahui tingkat kenyamanan yang dirasakan orang lain secara langsung atau dengan observasi melainkan harus menanyakan langsung pada orang tersebut mengenai seberapa nyaman diri mereka, biasanya dengan menggunakan istilah-istilah seperti agak tidak nyaman, mengganggu, sangat tidak nyaman, atau mengkhawatirkan.

2.3.2 TEORI PUBLIC SPACE

Ruang publik yang dimaksud secara umum pada sebuah kota, menurut *Project for Public Spaces in New York* tahun 1984, adalah bentuk ruang yang digunakan manusia secara bersama-sama berupa jalan, pedestrian, taman-taman, plaza, fasilitas umum, transportasi umum (halte) dan museum. Peranan ruang publik memiliki fungsi interaksi sosial bagi masyarakat, kegiatan ekonomi rakyat dan tempat apresiasi budaya. Fungsi ruang publik dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Sebagai pusat interaksi, komunikasi masyarakat baik formal ataupun informal.
- b. Sebagai ruang terbuka yang menampung koridor jalan yang menuju ke arah ruang publik tersebut, sekaligus sebagai pembagi ruang-ruang fungsi bangunan disekitarnya serta ruang untuk transit bagi masyarakat yang akan pindah ke arah tujuan lain.
- c. Sebagai tempat kegiatan Pedagang Kaki Lima yang menjajakan makanan dan minuman, pakaian, souvenir, dan jasa entertainment.

Berdasarkan pelingkupannya (Carmona, *et al* : 2003, p.111), ruang publik dapat dibagi menjadi beberapa tipologi antara lain :

- *External public space*. Ruang publik jenis ini biasanya berbentuk ruang luar yang dapat diakses oleh semua orang (publik) seperti taman kota, alun-alun, jalur pejalan kaki, dan lain sebagainya.
- *Internal public space*. Ruang publik jenis ini berupa fasilitas umum yang dikelola pemerintah dan dapat diakses oleh warga secara bebas tanpa ada batasan tertentu, seperti kantor pos, kantor polisi, rumah sakit dan pusat pelayanan warga lainnya.
- *External and internal “quasi” public space*. Ruang publik jenis ini berupa fasilitas umum yang biasanya dikelola oleh sektor privat dan ada batasan atau aturan yang harus dipatuhi warga, seperti mall, diskotik, restoran dan lain sebagainya.

Berdasarkan fungsinya secara umum dapat dibagi menjadi beberapa tipologi (Carmona, *et al* : 2008, p.62), antara lain :

- *Positive space*. Ruang ini berupa ruang publik yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan-kegiatan yang sifatnya positif dan biasanya dikelola oleh pemerintah. Bentuk dari ruang ini antara lain ruang alami/semi alami, ruang publik dan ruang terbuka publik.
- *Negative space*. Ruang ini berupa ruang publik yang tidak dapat dimanfaatkan bagi kegiatan publik secara optimal karena memiliki fungsi yang tidak sesuai dengan kenyamanan dan keamanan aktivitas sosial serta kondisinya yang tidak dikelola dengan baik. Bentuk dari ruang ini antara lain ruang pergerakan, ruang servis dan ruang-ruang yang ditinggalkan karena kurang baiknya proses perencanaan.
- *Ambiguous space*. Ruang ini adalah ruang yang dipergunakan untuk aktivitas peralihan dari kegiatan utama warga yang biasanya berbentuk seperti ruang bersantai di pertokoan, café, rumah peribadatan, ruang rekreasi, dan lain sebagainya.
- *Private space*. Ruang ini berupa ruang yang dimiliki secara privat oleh warga yang biasanya berbentuk ruang terbuka privat, halaman rumah dan ruang di dalam bangunan.

BAB 3

KAJIAN TAPAK DAN LINGKUNGAN



Gambar 3.1 foto kawasan tapak
(sumber:googlemaps)

Tapak merupakan lahan kosong yang mana sekarang digunakan sebagai bangunan perdagangan dan lahan parkir, dimana untuk kedepannya sesuai perda DIY 2016 akan tetap digunakan sebagai lahan perdagangan dan jasa

3.1 Analisis Tapak

Untuk menganalisa potensi lahan dan kendala pada lahan yang digunakan, maka dilakukan analisa lahan dengan metode yang dikemukakan oleh Edward T. White (1985) dalam bukunya *Site Analysis*. Teori tersebut antara lain:

- a. *Location* : peta dan uraian yang menjelaskan tentang lokasi lahan
- b. *Neighbourhood Context* : menggambarkan lingkungan sekitar lahan yang berada di sekitar site serta fasilitas yang ada di sekitarnya
- c. *Site and Zoning* : menjelaskan ukuran lahan, klasifikasi tata wilayah yang ada dengan semua aspek-aspek dimensionalnya
- d. *Legal* : penjelasan mengenai peraturan dan kebijakan yang sedang berlaku pada lahan tersebut
- e. *Natural physical features* : kontur, sistem drainase, daya dukung, vegetasi, dan lainlain
- f. *Man-Made Features* : meliputi material, gaya, tekstur, dan warna dari bangunan sekitar.

- g. *Circulation* : pola pergerakan kendaraan dan pejalan kaki yang berada dan menuju site
- h. *Utilities* : listrik, saluran air, dan komunikasi
- i. *Sensory* : menjelaskan tingkat kebisingan serta view yang bisa terlihat di sekitar lahan
- j. *Human and cultural* : analisa bagaimana perilaku sosial disekitar lahan
- k. *Climate* : menyajikan seluruh kondisi iklim yang berhubungan dengan lahan

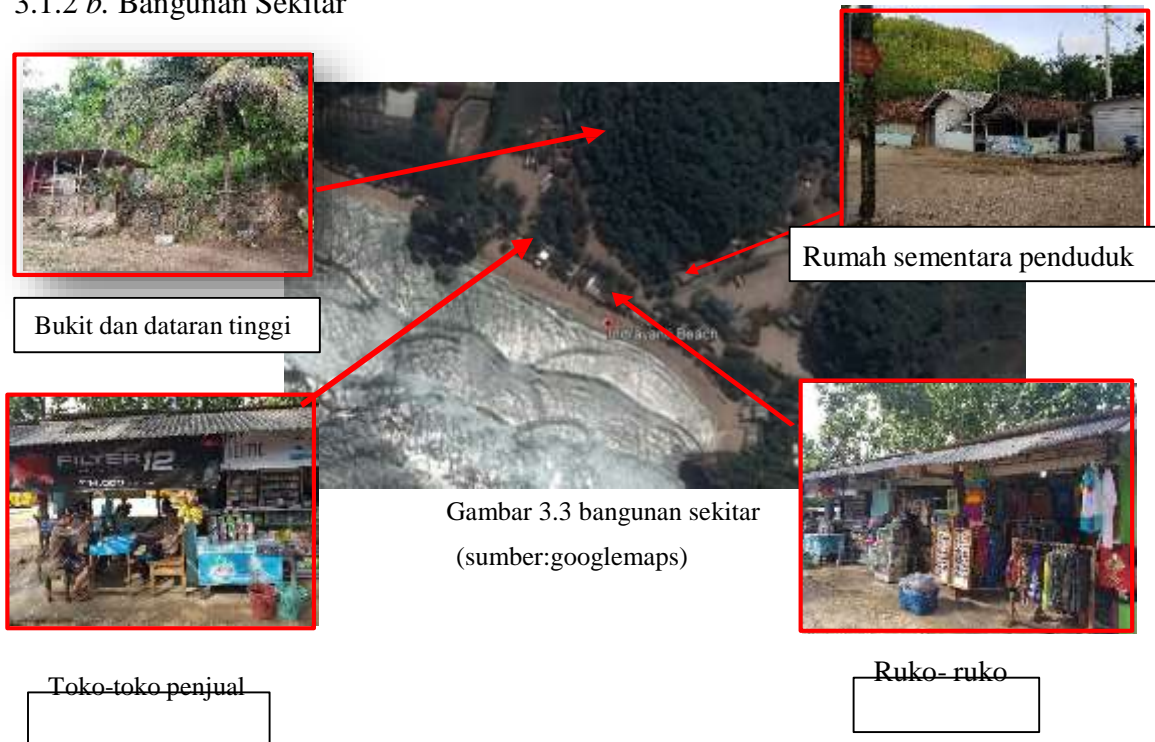
3.1.1 a. Lokasi

Sesuai dengan kriteria lahan yang telah disebutkan diatas, maka lahan yang dipilih terletak di Jl. Pantai Sel Jawa yang terletak di Daerah Gunung Kidul. Lokasi tersebut terletak di jalan yang strategis dan mudah diakses,dalam hal aksebilitas jalan. Lokasi terkenal dengan wisata pantai Indrayanti, yang mana disana terdapat berbagai tempat pariwisata salah satunya yang terkenal adalah pantainya.



Gambar 3.2 Lokasi Lahan
(Sumber:googlemaps)

3.1.2 b. Bangunan Sekitar



Lokasi lahan mayoritas dikelilingi oleh bangunan-bangunan yang diperuntukkan bagi perdagangan dan jasa. Hal ini mendukung kriteria dalam pemilihan lokasi dimana telah disebutkan lokasi yang strategis, memiliki aksesibilitas yang aman dan lancar. Bangunan pada sekitar lahan:

- Pada sisi selatan, lahan berbatasan langsung dengan Jalan pantai sel Jawa dan toko-toko.
- Pada sisi utara, lahan berbatasan dengan bukit atau dataran tinggi.
- Pada sisi sebelah timur, lahan bersebelahan dengan rumah penduduk dan juga ruko.
- Pada sisi sebelah barat, lahan dibatasi dengan perumahan dan juga ruko.

3.1.3 C. Site dan Zoning



Gambar 3.4 Peta Site and Zoning

Lahan merupakan sebuah lahan kosong yang memiliki luasan sekitar 14.000 m². Lahan ini terletak tepat di utara Pantai Indrayanti dan di pertigaan jalan Pantai Sel Jawa yang berada di Jalan Pantai Sel Jawa, Gunung Kidul.

3.1.4 C. Peruntukan



Gambar 3.5 Peta Peruntukkan Lahan

Dalam arsitektur, penggunaan suatu lahan perencanaan harus disesuaikan dengan Peruntukkan atau Tata Guna Lahan (*land use*) yang telah ditetapkan oleh Pemerintah setempat. Peruntukkan atau Tata Guna Lahan (*land use*) merupakan upaya yang dilakukan Pemerintah dalam perencanaan penggunaan lahan dalam suatu kawasan yang meliputi pembagian kegunaan lahan, seperti pemukiman, perdagangan dan jasa komersial, industri, fasilitas umum, ruang terbuka hijau, pergudangan / industri, makam, perairan, serta kawasan militer. Hal ini dilakukan agar menciptakan efek visual kerapian dan keseragaman pada suatu kawasan.

Lahan yang dipilih merupakan suatu lahan yang digunakan warga sekitar untuk berjualan yang rencana pembangunannya sudah di ketahui seperti gambar pada peta adalah peruntukan untung perdagangan dan jasa.

3.1.5 C. Sirkulasi



Gambar 3.6 foto Sirkulasi pusat

Pembahasan mengenai sirkulasi tapak menyangkut mengenai sirkulasi kendaraan, baik pribadi maupun umum, serta sirkulasi pejalan kaki.

a. Sirkulasi Kendaraan Fasilitas yang disediakan untuk para pengemudi kendaraan adalah dua buah jalur yang mengarah ke timur dan barat dimana jalan berukuran $\pm 5\text{m}$.



Gambar 3.7 Keadaan Sirkulasi Kendaraan

b. Sirkulasi Pejalan Kaki

Keamanan dan kenyamanan para pejalan kaki merupakan salah satu hal penting yang selalu diperhatikan dalam kegiatan di suatu tempat. Oleh karena itu, keharusan adanya jalur pedestrian sangatlah penting dalam keadaan ini. Namun pada sekitar lahan tidak dilengkapi dengan pedestrian way (jalur pejalan kaki). Yaitu jadi satu dengan jalur kendaraan.



Gambar 3.8 Keadaan Sirkulasi Pedestria Way

3.2 Kajian Peraturan dan Data Terkait

3.2.1 Kajian Peraturan Lahan di Daerah Istimewa Yogyakarta

1. Peraturan Lahan Perda Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta No 2 Tahun 2010 Tentang Peraturan Zonasi Sistem Provinsi

- Garis Sempadan Bangunan

Untuk Bangunan Gedung fungsi sosial dan budaya, letak garis sempadan samping dan belakang bangunan yang berbatasan dengan tetangga adalah paling sedikit 2 (dua) meter dari batas persil untuk bangunan satu lantai, paling sedikit 2,5 (dua koma lima) meter untuk bangunan dua lantai, paling sedikit 3 (tiga) meter untuk bangunan tiga lantai, serta paling sedikit 3,5 (tiga koma lima) meter untuk bangunan serta 4 (empat) lantai.

- Garis Sempadan Pantai, bangunan bersifat permanen memiliki garis sempadan 25 m

- Ketinggian maksimal Ketinggian Bangunan Gedung sebagaimana dimaksud pada ayat (3) tidak boleh melebihi 15 (lima belas) meter dihitung dari level titik nol dengan toleransi diijinkan adalah 1,2 (satu koma dua) meter dari permukaan jalan dan selanjutnya mengikuti kontur tanah dihitung dari titik tanah horizontal bangunan, kecuali bangunan khusus, setelah mendapat persetujuan dari

- Koefisien Lantai Bangunan, Ketentuan umum peraturan zonasi kawasan Pariwisata setinggi-tingginya 40% (empat puluh persen) dari persil yang dikuasai

(lembar sengaja di kosongkan)

BAB 4

PROFIL OBJEK RANCANG

4.1 Program Aktivitas dan Fungsi Bangunan

Berdasarkan isu yang telah dipaparkan sebelumnya, bangunan yang akan didesain adalah Fasilitas Pariwisata. Fasilitas akan difungsikan dengan berbagai kegiatan aktivitas pariwisata, dengan nuansa budaya sebagai mimic utama yang ditampilkan. Dalam bangunan ini juga akan diisi dengan fasilitas pembenihan ikan tuna sebagai sarana edukasi. Dengan adanya bangunan fasilitas ini diharapkan dapat menjadi daya tarik bagi para wisatawan untuk berwisata ke daerah tersebut. Keikutsertaan masyarakat juga menjadi salah satu faktor penting dalam meramaikan atau menghidupkan kawasan wisata yang ada disana, karena masyarakat sekitar yang dapat menunjukkan budaya yang ada.

4.1.1 Program Aktivitas

Fasilitas pariwisata merupakan sebuah bangunan yang mewadahi berbagai kegiatan wisatawan sebagai sarana rekreasi bagi wisatawan. Aktivitas yang dapat tercipta didalamnya berdasarkan tujuan dan persyaratan kinerja bangunan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

Isu	Tujuan	Persyaratan Kinerja (<i>Performance Requirement</i>)	Aktivitas

Identitas	Edukasi, Rekreasi, daya tarik wisatawan mengetahui budaya lewat wisata	Konservasi budaya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melihat Identitas yang ada disana 2. Mengetahui budaya 3. Mengetahui Identitas melalui bangunan dan hiasan yang ada disana
Fasilitas	Pembangunan Berkesinambungan dan daya tarik minat	Sarana Fasilitas Pariwisata	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tempat untuk bermalam 2. Tempat untuk berberes umum 3. Tempat Parkir 4. Tempat untuk melihat karya budaya yang ada 5. Tempat untuk

			kebutuhan di malam hari
			6. Tempat untuk beribadah
			7. Tempat wisata alam

Tabel 4.1 Program dan Aktivitas

4.1.2 FUNGSI BANGUNAN

- Identitas – Konservasi Budaya

Untuk menjawab permasalahan Isu Identitas yang mana menaikkan jumlah wisatawan yang datang, maka perlu adanya Konservasi budaya yang didalamnya terdapat :

1. Melihat budaya yang ada disana

Wisatawan dapat melihat beberapa budaya sekitar baik dari hasil obyek atau bisa subyek (tarian,dll)

2. Mengenal budaya

Wisatawan dapat mengenal budaya yang ada disana, yang mana disini bisa ikut serta secara langsung para wisatawan

3. Mengenal Identitas

Wisatawan dapat Mengenal Identitas Budaya yang berada disana melalui Bentuk bangunan, hiasan yang ada didalam Bangunan. Yang menunjukkan budaya-budaya, atau memiliki unsur budaya

- Fasilitas – Sarana fasilitas pariwisata

Untuk menjawab Isu mengenai Fasilitas yang ada disana, perlu adanya perbaikan atau penambahan Sarana fasilitas pariwisata, yang mana beberapa sarana fasilitas yang perlu di tambah atau di perbaiki ialah :

1. Tempat untuk bermalam
Sarana fasilitas bermalam untuk para wisatawan yang berkunjung
2. Tempat untuk berberes umum
Sarana fasilitas berberes umum (kamar mandi) yang mana digunakan untuk mewadahi wisatawan yang setelah rekreasi laut
3. Tempat parkir
Sarana fasilitas untuk para wisatawan dalam memarkirkan kendaraannya
4. Tempat melihat budaya yang ada
Sarana fasilitas melihat budaya yang ada untuk para wisatawan dengan wujud sarana
5. Tempat kebutuhan di malam hari
Sarana seperti café atau semacamnya yang mana memenuhi kebutuhan wisatawan di malam hari
6. Tempat wisata alam
Sarana tempat wisata alam selain pantai yang mana bertujuan untuk menambah tempat wisata dimana jikalau wisata pantai lagi tidak aktif atau tempat wisata pengganti wisata pantai.
7. Tempat Berbelanja
Sarana tempat berbelanja oleh-oleh khas yang berada disana.

4.2 Kebutuhan Jumlah Dan Besaran ruang

4.2.1 Fasilitas Pariwisata

4.2.1.1 Penginapan (Hotel)

KELOMPOK KEGIATAN UMUM				
NO	Nama Ruang	Kapasitas (Orang)	Luas (m ²)	Jumlah Ruang
1.	Main Lobby	100	200	1
2.	Front Desk	5	15	1
3.	Lounge	25	50	1
4.	Lavatory umum			
	Lavatory Pria	10	20	1
	Lavatory Wanita	7	20	1
5.	Retail Space			
	Apotek	5	40	1
	Atm Center	5	30	1
	Minimart	5	40	1
6.	Lift + Tangga	20	260	4

KELOMPOK RUANG PENGUNJUNG BERSAMA

NO	Nama Ruang	Kapasitas (Orang)	Luas (m ²)	Jumlah Ruang
1.	Main Restaurant	200	414,7	
	- R.Duduk	200	± 182	1
	- Counter	5	± 22	1
	- Pantry	-	± 42	1
	- Dapur	15	± 72	1
	Lavatory Wanita	7	20	1
	Olah Raga + Rekreasi			
2.	Swimming pool	50	500	1
	- Toilet,Shower,Locker	5	±96	2
3.	Minimart	5	40	1
4.	Café Shop	35	126	
	-R.Duduk	30	± 84	1
	-Pantry	5	± 15	1

KELOMPOK KEGIATAN MENGINAP

Nama Ruang	dimensi (m)	Luas (m²)	Jumlah Ruang
Standart	2.5 x 3	750	100
Suit room	4 x 3	100	5
Cottage	17x8	136	15

KELOMPOK KEGIATAN PENGELOLA

NO	Nama Ruang	Kapasitas (Orang)	Luas (m²)	Jumlah Ruang
1.	R.General Manager	3	±30	1
2.	R. Personalia Office	-	±20	1
3.	Housekeeping Office	-	±20	1
4.	R. Engineering Office	-	±20	1

5.	Lavatory Staff	10	±16	2
6.	Security Office	-	±14	1
7.	R. Rapat Pengelola	20	±40	1
8.	R.Baverage Office	-	±20	1

KELOMPOK KEGIATAN PELAYANAN				
NO	Nama Ruang	Kapasitas (Orang)	Luas (m ²)	Jumlah Ruang
1.	R.Housekeeping	-	100 @ 10	10
2.	R.Laundry,soiled	-	±100	1
3.	R. Linen	-	±50	1
4.	R. Janitor	-	±50 @5	10
5.	Dapur			
	- Main Kitchen	-	±200	1
		20	±50	1

6.	- Dapur Penunjang	-	±15	1
	- Chef Room			
7.	Loading Dock	-	±150	1
	Gudang			
	-Gudang B.Makanan	-	±35	1
	-Gudang Minuman	-	±35	1
	-Gudang alat Dapur	-	±35	1
	-Gudang Peralatan	-	±35	1

8.	R. M.E			
	-R. Air Bersih	-	±75	1
	-R. PABX	-	±15	1
	-R.Genset	-	±80	1
	- R.Sampah	-	±20	1

	-R. AHU	-	±195@19,5	10
	-R.Panel	-	±152@15,21	10
	-R.Boiler Chiller	-	±90	1
	-R. Pompa	-	±32,5	1
	-Musholla	-	20	1
	- R.security	-	±20	1
PARKIR				
1.	Parkir Mobil	100	±1000	1
2.	Parkir Motor	200	±240	1
3.	Parkir Bus	4	±200	1

Tabel 4.2 Tabel kebutuhan Ruang Penginapan

4.2.1.2 Fasilitas wisata

TEMPAT PARIWISATA Penunjang				
1.	Outbond Place	-	±250	1
2.	FoodCourt	-	-	-
3.	Cafe	-	-	-
4.	R. Oleh oleh	-	250 @25	10
5.	Restaurant (pantai)		1400@-	-
6.	Lavetory Umum	-		10

Tabel 4.3 Tabel kebutuhan ruang Fasilitas Wisata

4.3 Persyaratan Terkait Aktivitas dan Ruang

PENGINAPAN				
no	Nama	Aktivitas	Kebutuhan	persyaratan
1.	Penanda Arah - (signage)	-	Untuk mengetahui letak bangunan	-Tersedia papan nama hotel (sign board) yang jelas dan mudah terlihat
2.	Akses	sirkulasi	Privasi	- memiliki akses ke setiap tempat pariwisata yang ada, tanpa mengurangi privasi yang ada.
3.	Parkir	memarkir kendaraan	Sebagai tempat memarkir kendaraan	-Tersedia tempat parkir dan pengaturan lalu lintasnya , - Tersedia tempat drop off

Tabel 4.4 Tabel persyaratan Terkait Aktivitas Penginapan

TEMPAT Penunjang Pariwisata

No	Nama	Aktivitas	Kebutuhan	Persyaratan ruang
1.	Booth Ruko	Jual beli	Menyediakan berbagai oleh oleh khas yang ada disana	<p>-menyediakan stan yang mudah digapai sesuai dengan standart rata-rata tinggi manusia</p> <p>- karena melihat kenyamanan wisatawan Harus dapat diakses dari segi pengunjung yang menginap maupun tidak, dan tetap menjaga privasi wisatawan yang menginap di penginapan</p> <p>-kasir berada didekat pintu keluar,sehingga pembeli tidak ada celah mencuri</p>

Tabel 4.5 Tabel peryaratan Terkait Aktivitas jual beli

BAB 5

KONSEP DESAIN

5.1 Tujuan dan Kriteria Rancang

Tujuan Rancang	Kriteria Rancang	
Merevitalisasi tempat Pariwisata selatan dengan menghadirkan Budaya yang ada yang berupa visualisasi (budaya)	1.	Rancangan mampu member kenyamanan bagi pengunjung, dengan memberikan fasilitas
		Rancangan mampu memberikan akses dari satu tempat ke tempat lain agar wisatawan merasa nyaman
	2.	Rancangan mampu memberi kesan Budaya yang tersirat

Tabel 5.1 Tabel Tujuan dan Kriteria Rancang

Tujuan dari perancangan ini adalah membuat wadah pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta yang nyaman dan tetap memenuhi Identitas Daerah Identitas Yogyakarta yaitu dengan menonjolkan Budaya Jawa.

KRITERIA DESAIN

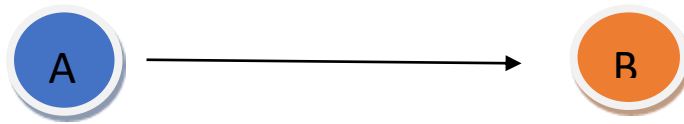
1. KENYAMANAN

- Terkait kenyamanan, kriteria desain yang pertama adalah adanya fasilitas yang menunjang keberlangsungan aktivitas pariwisata. Penginapan yang layak, lavetory umum, dll



Gambar 5.1 gambar preseden fasilitas
(source : google)

- Akses dari satu bangunan ke bangunan yang lain mudah



- Menghidupkan fasilitas yang ada di daerah sekitar wisata pantai, yang mana menunjang keberlangsungan aktivitas yang ada baik pagi maupun malam hari.

2. IDENTITAS

- Terkait Identitas, kriteria desain pertama menggunakan pada fasad. Yang mana penambahan fasad berupa bangunan-bangunan yang mendekati bangunan budaya jawa merupakan visualisasi yang mudah bagi seseorang mengenali suatu benda maupun bangunan.



Gambar 5.2 foto preseden identitas
(source : google)

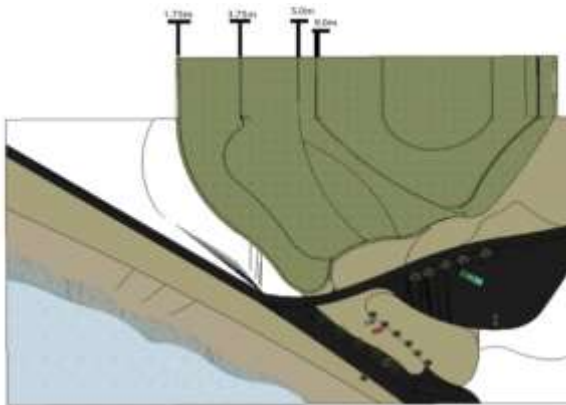
5.2 Ide Konsep

Revitalisasi? Apa arti dari revitalisasi sendiri? Menurut KBBI Revitalisasi adalah : “mengembalikan kembali suatu kawasan atau kota, yang dulunya hidup, akan tetapi mengalami kemunduran.” Untuk itu apa yang perlu di Revitalisasi dari pariwisata Indrayanti? Sebenarnya bisa dilihat dari pariwisata itu sendiri, yang mana tempat tersebut digunakan oleh wisatawan yang seperti apa? Keluarga? Pasangan? Atau bisa juga untuk pekerja. Yang mana menurut survey pribadi terdapat Wisatawan keluarga, terlepas dari semua itu, tujuan utama dari wisatawan berlibur disana yang dicari yang itu kenyamanan. Bagaimana fasilitas yang nyaman yang bisa memenuhi tempat wisata tersebut?

Menurut (O Shannessy : 2001) dikatakan bahwa ada sebuah jasa yang baik yaitu yang memiliki 5 jenis pelayanan yaitu, Akomodasi, Fasilitas Rekreasi, Outlet Penjualan, Hiburan, dan Pelayanan Makan dan Minum. Yang mana itu disebut Resort.

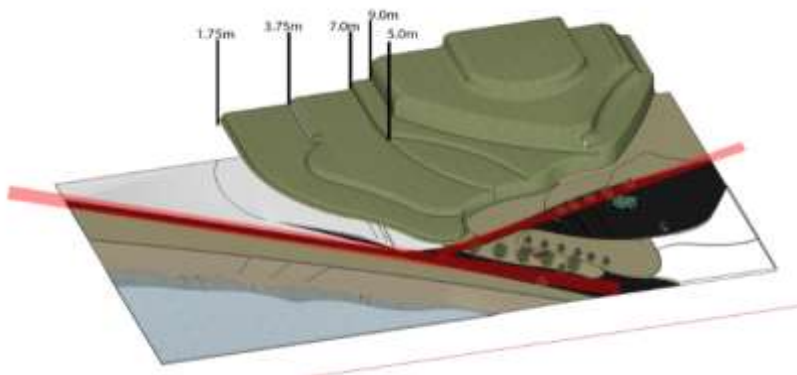
Sehingga bisa dikatakan bahwa kenyamanan suatu tempat pariwisata bila ada beberapa factor jasa pelayanan tersebut. Yang mana bila di rangkum menjadi,

- AKOMODASI = Berupa Penginapan
- HIBURAN = Berupa Hiburan Pengganti Pantai
- FASILITAS REKREASI = Fasilitas Penunjang rekreasi Pantai
- OUTLET PENJUALAN = Tempat Jualan



Keadaan site yang mana merupakan kawasan kontur.

Gambar 5.3 gambar atas site kontur

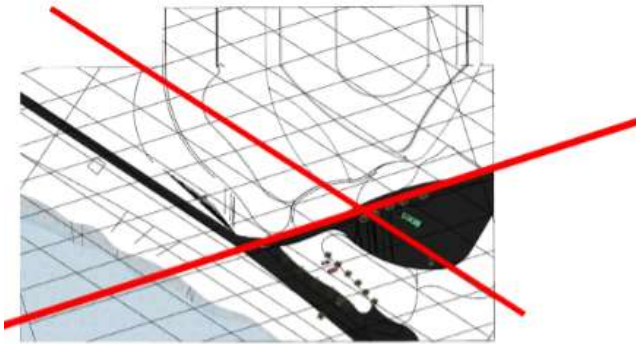


Keadaan site yang mana memiliki sirkulasi kendaraan Dua arah, yaitu jalan raya indrayanti

Gambar 5.4 gambar perspektif site

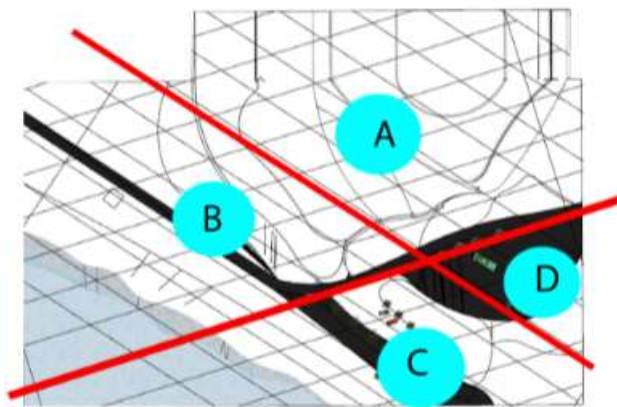
AKOMODASI – HIBURAN – FASILITAS REKREASI – OUTLET PENJUALAN

Dari keempat fasilitas tersebut, konsep yang diambil memakai konsep SOKO GURU. Yang mana Soko Guru merupakan 4 tiang utama (kerangka pada bangunan lama). Disini digunakan untuk perletakan site atau zoning.



yang mana site dibagi oleh 4 titik yang mana diambil dari konsep Soko guru.

Gambar 5.5 Gambar pembagian site

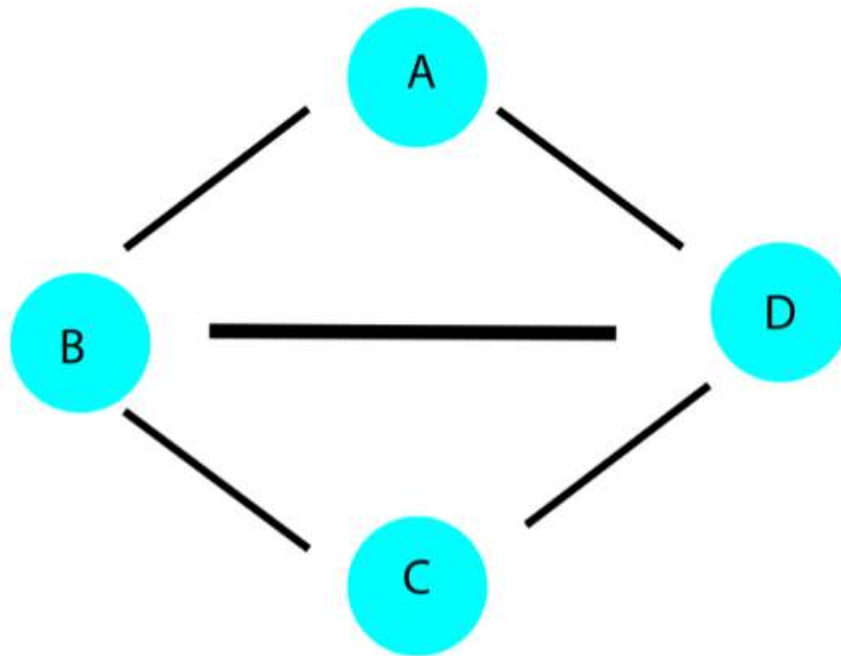


Meletakkan 4 fasilitas yang di perlukan ke dalam site yang telah di bagi.

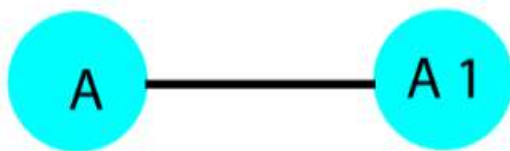
- A. Digunakan untuk Akomodasi dan Penginapan.
- B. Digunakan untuk fasilitas rekreasi
- C. Digunakan untuk Outlet Penjualan
- D. Digunakan untuk Akomodasi Parkir

Gambar 5.6 Gambar perletakkan fasilitas

Agar tetap menjaga kenyamanan para wisatawan yang berada disana, tetap perlu adanya akses antara satu fasilitas dengan yang lain.

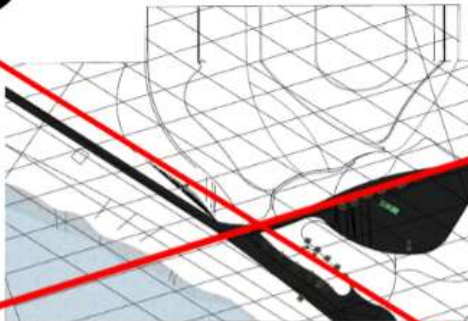


Seperti dapat dilihat di diagram atas, antara satu fasilitas dengan fasilitas lain harus dapat diakses, sehingga memberi kenyamanan bagi wisatawan.

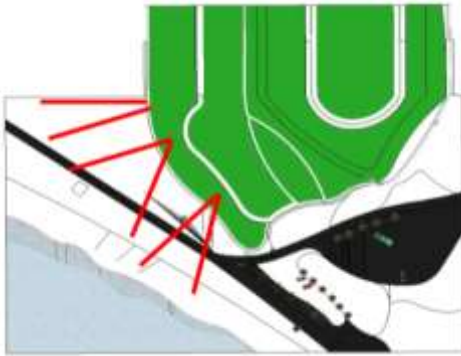


begitu pula didalam bangunan itu sendiri, antara tempat ke tempat di dalam bangunan tersebut harus dapat dicapai dengan mudah.

A penginapan



Penginapan terletak di atas site dan di kontur yang tinggi, karena agar kegiatan bisa tersebar ke beberapa tempat site, apalagi penginapan merupakan fasilitas yang kurang lebih beroperasi 24jam sehingga dapat membantu meramaikan kegiatan yang di atas.



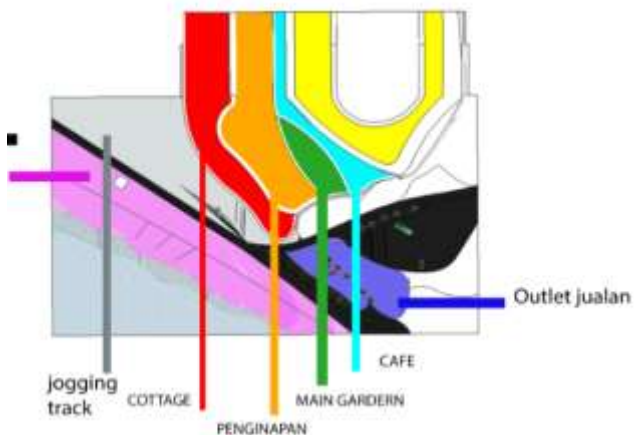
perletakan fasilitas berada di sana adalah karena factor view, yang mana dapat menjadikan para wisatawan nyaman beristirahat dengan melihat ke laut dikarenakan kontur.

Gambar 5.7 gambar View dari penginapan

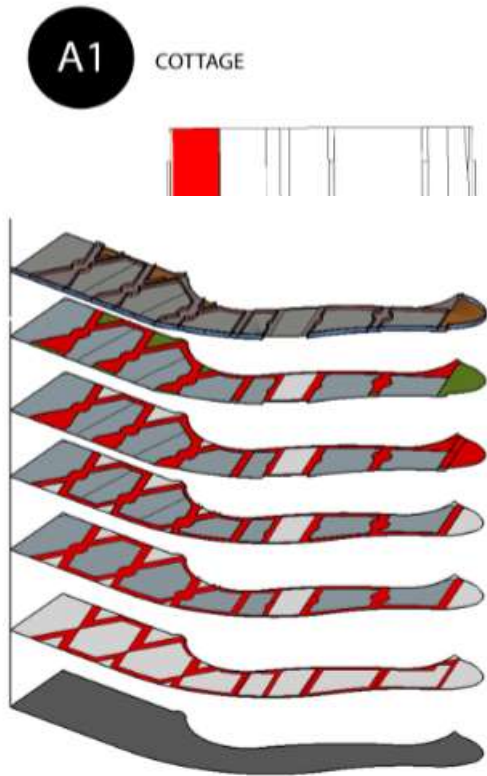


Gambar 5.8 gambar Organisasi ruang

Program ruang yang ada berpusat pada lobby yang mana pusat tersebut bisa mengakses ke tempat tempat lainnya.



Pertelakan tiap fasilitas pada site.

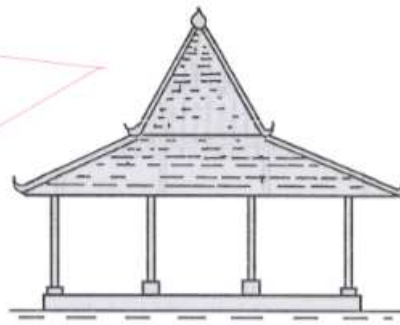


Untuk cottage berada di daerah paling bawah pada site kontur dikarenakan, selain agar membuat suatu distrik sendiri, agar dapat lebih mudah akses ke fasilitas yang lainnya.

Gambar 5.9 gambar Ide Sirkulasi pada Cottage



tampak depan



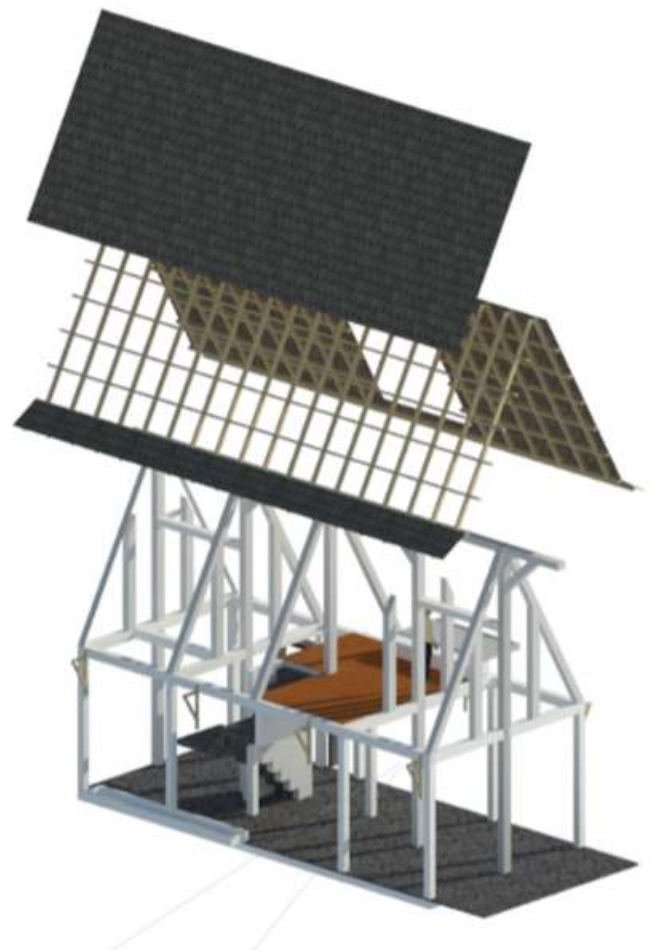
atap diambil dari atap tajug
yang mana merupakan bangunan
adat Jawa

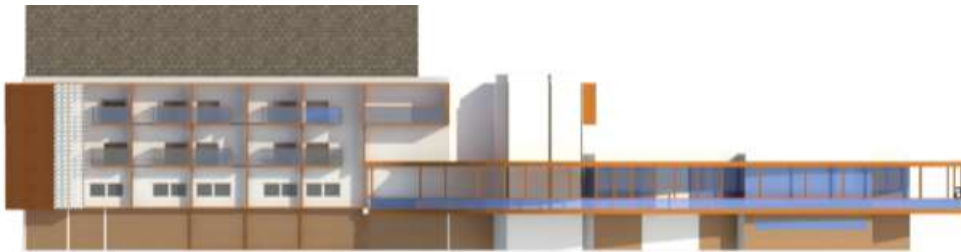
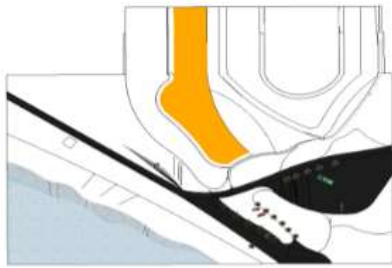
Gambar 5.2.1 Gambar Ide konsep Cottage



tampak samping

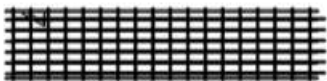
Tampak samping menjadi seperti rumah kampung.



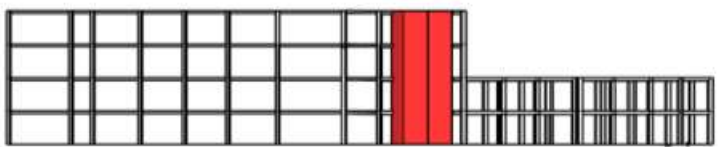


Gambar 5.2.2 Gambar Tampak hotel ide bentuk

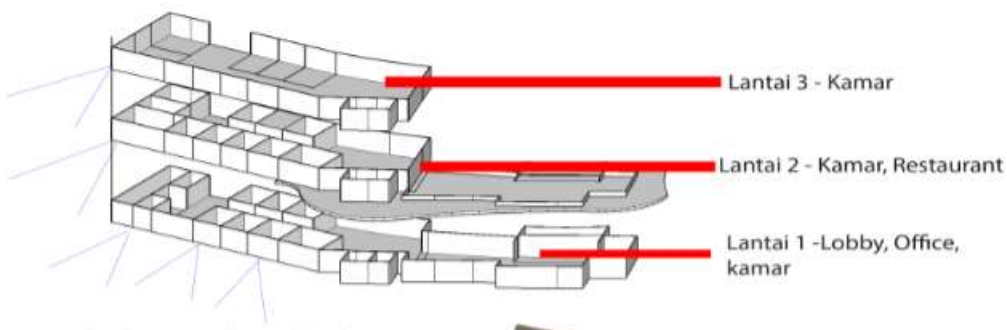
Bentuk bangunan hotel memakai atap yang merepresentasi atap tajug, Akan tetapi secara horizontal dikarenakan mengikuti bentuk bangunan yang ada. Dan diberi sedikit ornament kaca yang membuat bangunan sedikit modern.



Gambar disamping merupakan gambar aksonometri dari bangunan hotel, yang mana atap tetap memakai representasi atap tajug, dan struktur menggunakan kolom balok, yang mana terdapat corenya yaitu pada lift

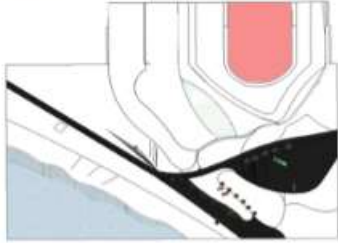


Gambar 5.2.3 Gambar tampak Aksono bangunan hotel (struktur)

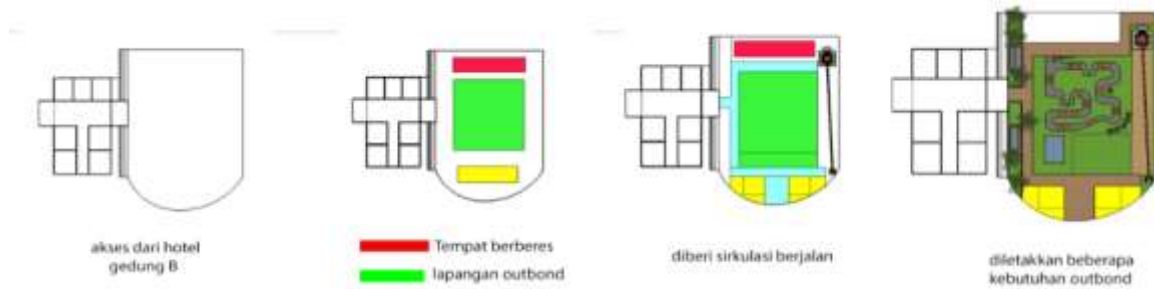


Dan perletakan posisi kamar ditentukan agar mendapat view lepas kearah laut

A 3 Outbond



fasilitas rekreasi penunjang bagi pengunjung hotel yang mana bila fasilitas rekreasi pada saat malam sudah tidak dapat dipakai. Bisa menggunakan fasilitas buatan yaitu lapangan Outbond



Gambar 5.2.4 Gambar Ide bentuk fasilitas Outbond



5.2.5 Gambar perspektif fasilitas Outbond



5.2.6 Gambar Ide bentuk Fasilitas Kolam Renang

Kolam renang juga salah satu fasilitas penunjang bila fasilitas rekreasi sudah tidak dapat digunakan. Dan bersandingan dengan fasilitas outbond karena agar menjadi satu lingkup fasilitas rekreasi



Akses yang dapat dicapai ke fasilitas kolam renang yaitu Dari tempat outbond. Atau dari restaurant yang berada di lantai Satu bangunan kolam renang.

Lantai satu adalah restaurant yang dibagi menjadi 2 outdoor dan indoor



Gambar 5.2.7 Gambar Perspektif Fasilitas Kolam Renang

B

B 1 Tempat makan Pantai



5.2.8 Gambar Ide Bentuk Tempat Makan Pantai



gambar disamping merupakan gambar visual 3d tampak.

Terdapat parkir khusus yang digunakan untuk para wisatawan yang hanya berkunjung ke pantai dan tidak bermalam sehingga tidak mengganggu parkir privasi untuk yang menginap

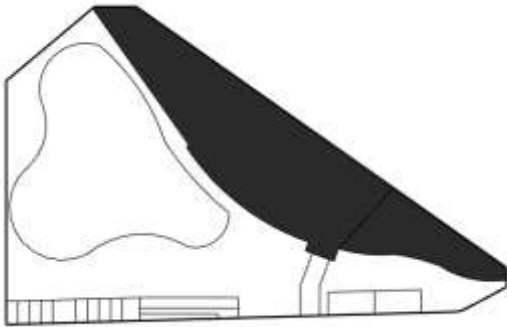


B2

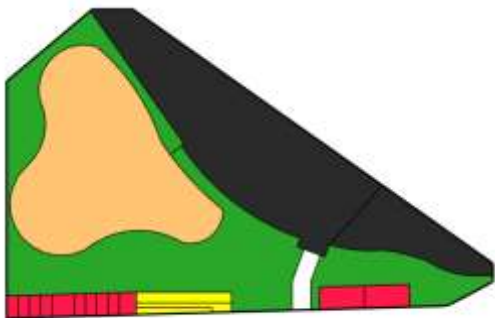
salah satu kebiasaan para wisatawan bila bermalam pada paginya pasti ingin jalan-jalan sekitar, dan itu merupakan salah satu bentuk refreshing bagi wisatawan. maka dari itu membuat fasilitas jogging adalah salah satu kebutuhan yang perlu



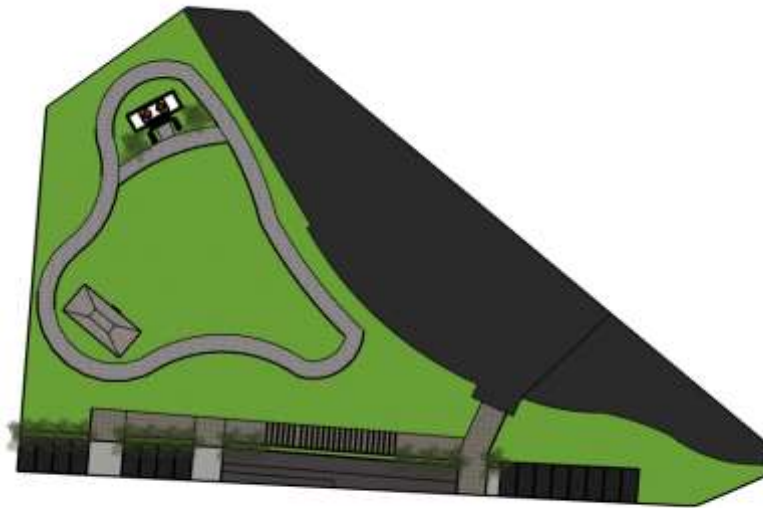
Keadaan site



Menentukan Sirkulasi Pedestrian, dan sirkulasi untuk
Para pengunjung Jogging



Menyediakan lahan parkir juga guna untuk mendukung wisatawan yang kesana tidak bermalam dan hanya wisata di pantai.



5.2.9 Gambar ide bentuk Fasilitas Jogging Track



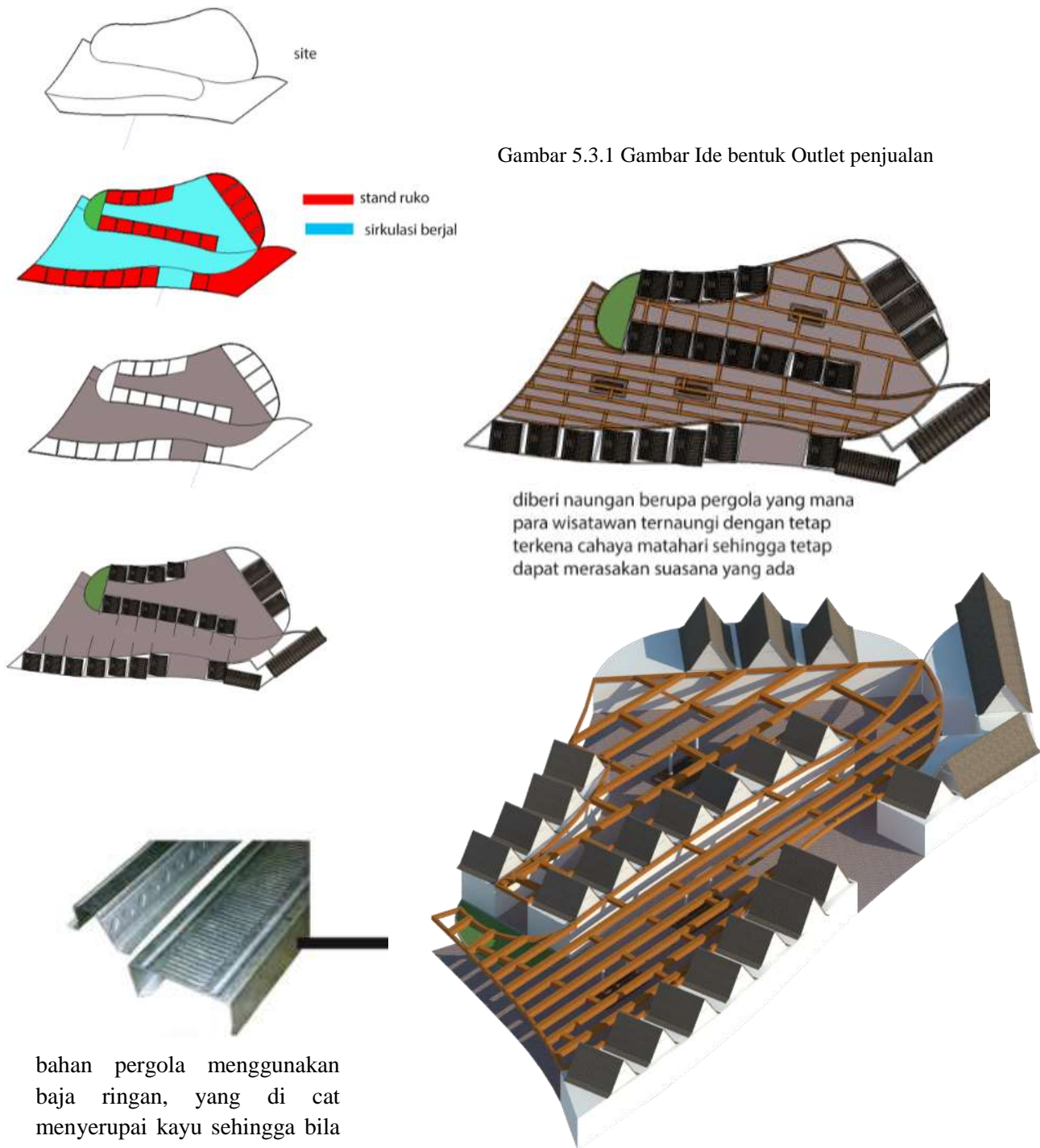
Gambar tapak atas yang mana sudah di beri lavatory umum dan tempat istirahat.





Outlet Penjualan

outlet penjualan adalah salah satu tujuan wisatawan mendapatkan berbagai produk lokal untuk oleh-oleh

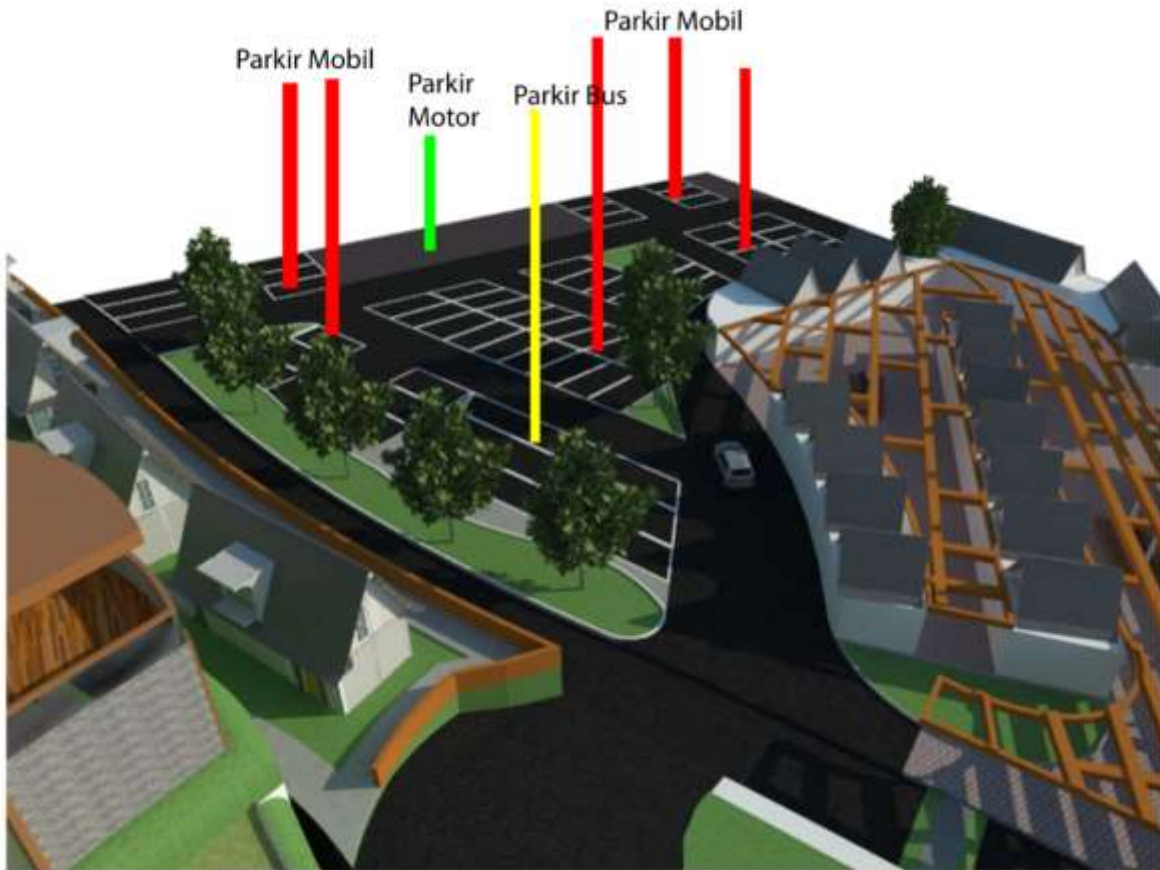


bahan pergola menggunakan baja ringan, yang di cat menyerupai kayu sehingga bila pakai baja ringan tidak memerlukan kolom yang besar dan banyak



Tempat Parkir

- █ Parkir Mobil 100 Unit
- █ Parkir Motor 150 Unit
- █ Parkir Bus 3-4 Unit



5.3.2 Gambar Lahan Parkir Utama

Tempat parkir yang berada disini adalah tempat parkir utama diantara bangunan penginapan dan outlet penjualan, alasan mengapa berada di antara kedua bangunan tersebut adalah agar wisatawan yang berniat mengunjungi wisata yang berada disana tanpa menginap dapat tidak mengganggu yang bermalam disana, karena ada akses langsung yaitu ke arah outlet penjualan



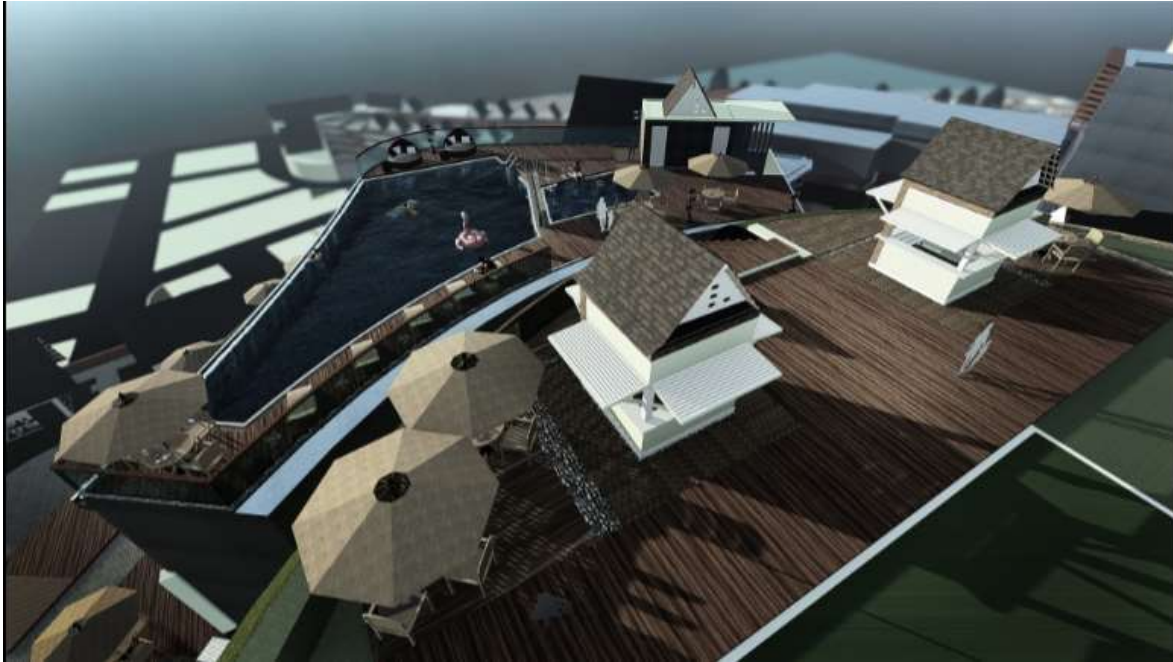
5.3.3 Gambar Sirkulasi Kendaraan Pada Site



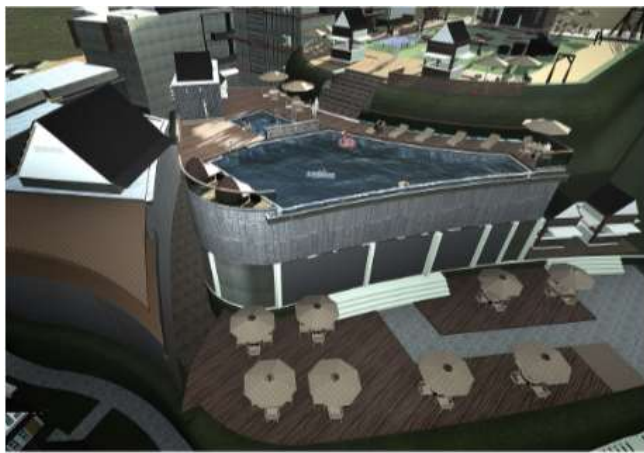
5.3.4 Gambar Akses Pada Site

Detail bangunan kolam renang

5.3.5 Gambar Detail Kolam renang



Tempat fasilitas kolam renang langsung terhubung dengan fasilitas outbond, karena memudahkan para pengunjung untuk mengakses, dimana 2 fasilitas ini sama di bidang rekreasi.



5.3.6 Gambar suasana restaurant lt1

dibawahnya terdapat restaurant yang mana banyak hiasan hiasan jawa, yang dapat dipelajari identitas jawa, dari hiasan wayang.



5.3.7 Gambar Detail Interior Lobby Hotel

Untuk detail lobby interior memakai bahan kayu, karena ingin menuangkan nuansa rumah rumah adat lama jawa yang dulu memakai bahan kayu. Dan juga menambahkan hiasan hiasan jawa, yang mana terdapat historical historical jawa yang ada.

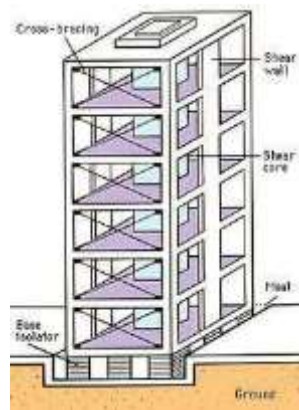


5.3.8 Gambar Detail Interior Restaurant Hotel

Tidak berbeda jauh dengan lobby, restaurant juga tetap memakai bahan kayu, akan tetapi di beri sedikit bahan kaca, agar yang menikmati restaurant tersebut dapat melihat pemandangan yang ada diluar.

5.2.1 Struktur

Sebuah bangunan fixed-base (dibangun langsung di atas tanah) akan bergerak dengan gerakan gempa dan dapat mempertahankan kerusakan yang parah sebagai hasilnya. Ketika sebuah bangunan dibangun jauh (terisolasi) dari tanah, bertumpu pada bantalan fleksibel atau bantalan yang dikenal sebagai isolator dasar, hanya akan bergerak sedikit atau tidak sama sekali saat terjadi gempa.



Gambar 5.3.9 Gambar ide Struktur

(source : google)

Daftar Pustaka

Moore, Garry T. 1979. *Architecture and Human Behavior: The Place of Environment*. Behavior Studies in Architecture. 13 November 2016

Laurens, J. Marcella (2004), *Arsitektur dan Perilaku Manusia*, Jakarta: PT. Grasindo

Badan Pusat Statistik. 2013. *Tabel Statis.*

<https://www.bps.go.id/linkTabelStatis/view/id/1525>, Oktober 2016.

Carmona, et al : 2003. *Teori Public Space*

[statistic kepariwisataan Dinas Pariwisata DIY, 2015](#)

LEMBAR PENGESAHAN

Resort :
Revitalisasi Pariwisata
Dengan Pendekatan Human Behavior



Disusun oleh :

SEPTIAN ILHAM RABBANI

NRP : 08111440000053

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Departemen Arsitektur FADP-ITS pada tanggal 9 Juli 2018
Nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing

Wawan Ardiyan S, ST., MT
NIP. 197204191998011001

Kaprodi Sarjana

Defry Agatha Ardianta, ST., MT.
NIP. 198008252006041004



Kepala Departemen Arsitektur FADP ITS

Jr. I. Gusli Ngurah Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001